1 Santé et sécurité

Introduction

2 Présentation du jeu

3 Commandes

4 Précautions d'emploi

5 Avant de jouer

6 Sauvegarder la partie

Histoire

7 Commencer à jouer

8 L'écran photo

9 Utiliser le carnet violet

10 Combattre les esprits

11 Mode Appareil photo

12 Mode Livret hanté

Divers

13 Notices de copyright

Informations de contact

14 Nous contacter

1 Santé et sécurité

Merci d'avoir choisi
SPIRIT CAMERA™: LE MÉMOIRE MAUDIT pour Nintendo 3DS™.

Ce logiciel ne peut être utilisé qu'avec une console Nintendo 3DS en version européenne ou australienne.

Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser ce logiciel. Si de jeunes enfants utilisent ce logiciel, un adulte doit leur expliquer en détail le contenu du mode d'emploi.

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez également lire le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS. Vous y trouverez des conseils pour profiter au mieux de vos logiciels.

Informations sur la santé et la sécurité

⚠ IMPORTANT

L'application Informations sur la santé et la sécurité, accessible depuis le menu HOME, contient d'importantes informations sur la santé et la sécurité.

Pour y accéder, touchez l'icône dans le menu HOME, puis touchez DÉMARRER et lisez attentivement le

contenu de chaque section. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur HOME pour retourner au menu HOME.

Nous vous recommandons également de lire intégralement le mode d'emploi de la console, en particulier la section Informations sur la santé et la sécurité, avant d'utiliser un logiciel Nintendo 3DS.

Consultez la section Informations sur la santé et la sécurité du mode d'emploi de la console pour lire les précautions relatives à la communication sans fil et au jeu en ligne.

Choix de la langue

La langue utilisée pour le jeu dépend de celle de votre console. Vous pouvez choisir de jouer dans une des cinq langues suivantes : anglais, français, allemand, espagnol et italien.
Si votre Nintendo 3DS est déjà réglée sur l'une des langues mentionnées ci-dessus, la même langue sera utilisée pour le jeu. Dans le cas contraire, l'anglais est la langue par défaut. Pour plus d'informations sur le changement de langue, consultez la section Paramètres de la console du mode d'emploi Nintendo 3DS.

Le titre mentionné sur la carte de jeu est le titre anglais, la même carte étant utilisée dans toute l'Europe.

Classification par âge

Pour des informations relatives à la classification par âge de ce logiciel ou d'autres, visitez le site correspondant à la classification en vigueur dans votre pays de résidence.

PEGI (Europe) :
www.pegi.info

USK (Allemagne) :
www.usk.de

COB (Australie) :
www.classification.gov.au

OFLC (Nouvelle-Zélande) :
www.censorship.govt.nz

Attention

Lorsque vous téléchargez ou utilisez ce logiciel (y compris tout contenu numérique et toute documentation que vous téléchargez ou utilisez avec ce logiciel) et que vous payez tous frais applicables, vous obtenez une licence personnelle, non exclusive et révocable vous autorisant à utiliser ce logiciel sur votre console Nintendo 3DS. Cette utilisation est régie par le contrat d'utilisation des services

Nintendo 3DS et la politique de confidentialité, qui inclut le code de conduite Nintendo 3DS.

Toute reproduction ou distribution non autorisée est interdite. Votre console Nintendo 3DS et ce logiciel ne sont pas destinés à être utilisés avec des dispositifs non autorisés ou des accessoires non licenciés par Nintendo. Cela peut être illégal et annuler toute garantie, et constitue un manquement à vos obligations aux termes du contrat d'utilisation. De plus, l'utilisation de tels dispositifs et accessoires peut vous amener à vous blesser ou à blesser autrui, ainsi qu'entraîner des dysfonctionnements ou des pannes de la console Nintendo 3DS ou des services s'y rapportant. Nintendo (ainsi que les distributeurs et les fabricants sous licence de Nintendo) ne peut être tenu responsable d'aucun dommage ni d'aucune perte résultant de l'utilisation de tels dispositifs ou accessoires non licenciés.

Ce logiciel Nintendo, son mode d'emploi ou toute autre documentation écrite accompagnant ce logiciel sont protégés par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. La mise à disposition de ce document ne vous

confère aucune licence ou autre droit de propriété sur celui-ci.

Nintendo respecte la propriété intellectuelle d'autrui et demande aux fournisseurs de contenu logiciel Nintendo 3DS de la respecter également. Conformément au Digital Millennium Copyright Act aux États-Unis, à la directive sur le commerce électronique dans l'Union européenne et aux autres lois applicables, nous avons pour politique, lorsque les circonstances l'exigent et à notre seule discrétion, de retirer tout logiciel Nintendo 3DS qui enfreindrait les droits de propriété intellectuelle d'autrui. Si vous estimez que vos droits de propriété intellectuelle ont été enfreints, consultez le texte complet vous informant de vos recours sur le site :
ippolicy.nintendo-europe.com

Pour l'Australie et la Nouvelle-Zélande, visitez le site :

©2012 Nintendo / TECMO KOEI GAMES Co., Ltd

Les marques appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Nintendo 3DS est une marque de Nintendo.
Tous droits réservés.

CTR-P-ALCP-EUR

Comment jouer

Pour jouer à SPIRIT CAMERA : LE MÉMOIRE MAUDIT, vous devez utiliser l'appareil photo de la console Nintendo 3DS et le livret RA inclus.

3 Commandes

Pour progresser dans ce jeu, vous devez observer votre environnement et le livret RA en utilisant l'appareil photo de la console Nintendo 3DS. Certaines actions s'effectuent avec les boutons de la console.

Note : certaines des actions ci-dessous peuvent être réalisées en touchant les icônes sur l'écran tactile.

Commandes de base

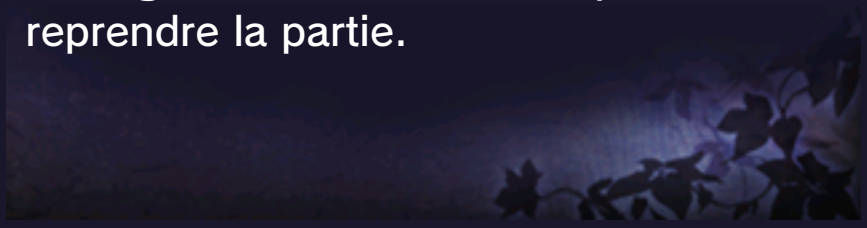
Sélectionner	✚
Valider/Message suivant	Ⓐ
Annuler/Retour	Ⓑ
Changer de page	✚
Modifier l'affichage de l'écran tactile	Ⓧ
Prendre une photo	L / R
Afficher le menu pause	START / SELECT
Accéder au menu HOME	HOME

Commandes pour Project Zero : le carnet violet

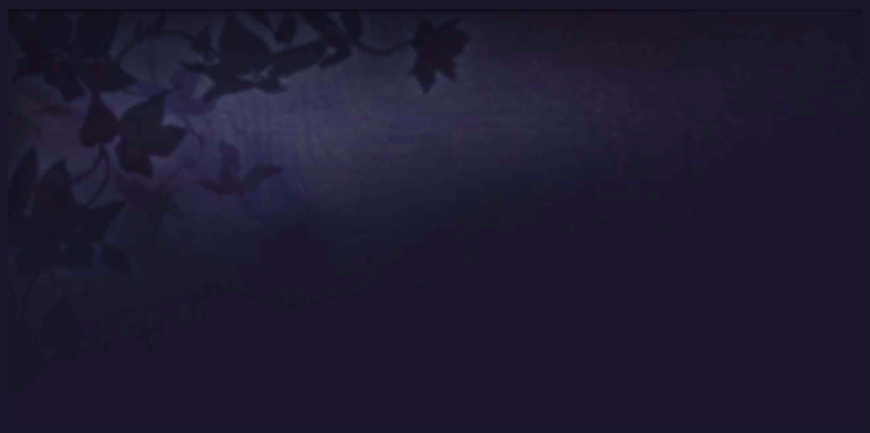
Parler	Ⓐ
Changer d'objectif	✣
Afficher le menu	Ⓧ

Mode veille

Fermez la console Nintendo 3DS pendant une partie pour activer le mode veille et économiser de l'énergie. Ouvrez la console pour reprendre la partie.



4 Précautions d'emploi



Avant de commencer à jouer, lisez attentivement les instructions ci-dessous.

- Le livret RA doit être posé sur une surface plane et bien éclairée.

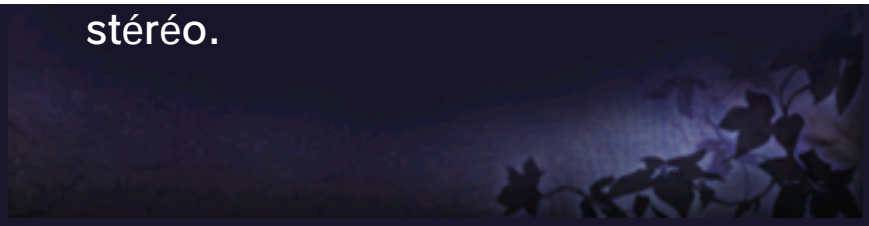
- Vérifiez que le livret RA n'est pas abîmé. Si les pages du livret RA sont sales, pliées ou froissées, la console ne pourra pas les reconnaître.

- Afin d'éviter les reflets, le livret RA ne doit pas être exposé à une lumière directe. Cela pourrait nuire à la reconnaissance par l'appareil photo extérieur.

- Ce logiciel nécessite de déplacer la console pour effectuer certaines actions. Pour éviter de vous blesser ou d'endommager les objets alentour, assurez-vous d'avoir suffisamment d'espace autour de vous et tenez fermement la console à deux mains.

- Ce jeu n'est compatible qu'avec le mode surround. Le mode surround est automatiquement activé durant la partie, même si la console Nintendo 3DS est réglée sur le mode mono ou le mode

stéréo.



Écran de choix du mode de jeu

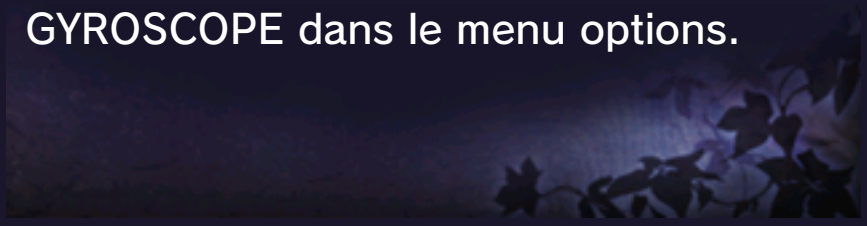
L'écran titre apparaît lorsque vous démarrez le jeu. Appuyez sur Ⓐ ou touchez l'écran tactile pour afficher l'écran de choix du mode de jeu.

- Project Zero
  Le carnet violet (p. 7)
- Appareil photo (p. 11)
- Livret hanté (p. 12)
- Test RA
  Permet d'apprendre à utiliser le livret RA.
- Options
  Permet de modifier les paramètres du jeu.
- Langue des voix
  Choisissez ANGLAIS ou JAPONAIS pour les voix du jeu.

Calibrage du gyroscope

Le gyroscope est calibré à chaque fois que vous commencez une partie. Posez la console Nintendo 3DS sur une surface plane et patientez quelques secondes. Appuyez sur Ⓐ lorsque le calibrage est terminé.

Note : vous pouvez effectuer un calibrage à tout moment en sélectionnant CALIBRAGE DU GYROSCOPE dans le menu options.



6 Sauvegarder la partie

Sauvegarder

La partie est sauvegardée automatiquement à certains moments de l'histoire. Le mot « Sauvegarde... » apparaît pendant la sauvegarde automatique. Quand vous photographiez des esprits (p. 11), vous pouvez sauvegarder vos photos sur une carte SD. Celle-ci doit être insérée dans la console Nintendo 3DS avant de commencer à jouer.

Note : pour sauvegarder vos photos, vous devez disposer de suffisamment d'espace libre sur la carte SD.

Effacer les données de sauvegarde

Sélectionnez NOUVELLE PARTIE dans le mode Project Zero : le carnet violet (p. 7) pour écraser la sauvegarde précédente et reprendre l'aventure depuis le début. Vous pouvez effacer vos photos en utilisant l'appareil photo Nintendo 3DS, accessible depuis le menu HOME.

Réinitialiser les données de sauvegarde

Si vous souhaitez effacer toutes les

données de sauvegarde du jeu, sélectionnez SPIRIT CAMERA : LE MÉMOIRE MAUDIT depuis le menu HOME, et maintenez Ⓐ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨ simultanément enfoncés.

Note : les données effacées ou écrasées ne peuvent pas être récupérées.

Avertissement

- Évitez d'éteindre et de rallumer la console de façon répétée, ou de retirer la carte de jeu ou la carte SD pendant une opération de sauvegarde. Évitez les fausses manipulations (par exemple réinitialiser la console) et ne salissez pas les contacteurs. Ces actions pourraient entraîner une perte de données définitive.

- N'utilisez aucun accessoire ou logiciel pour modifier vos données de sauvegarde, car cela pourrait vous empêcher de progresser dans le jeu ou causer une perte de données. Faites attention, car toute modification est définitive.

7 Commencer à jouer

Choisissez PROJECT ZERO : LE CARNET VIOLET depuis l'écran de choix du mode de jeu pour accéder au mode Histoire.

Nouvelle partie

Commencez une partie depuis le début. Le mode Histoire nécessite de prendre une photo de votre visage avec l'appareil photo intérieur.
Cette photo sera effacée si les données de sauvegarde sont réinitialisées.

Continuer

Reprenez la partie depuis le dernier point de sauvegarde.

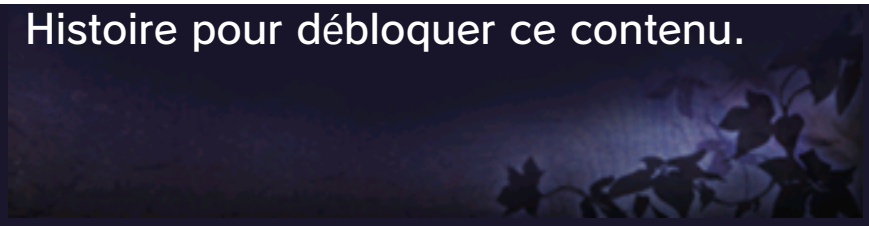
Chapitres

Rejouez certains chapitres du mode Histoire. Progressez dans l'aventure pour débloquer des chapitres supplémentaires.

???

Vous devez terminer le mode

Histoire pour débloquer ce contenu.



L'écran de jeu

Durant la partie, l'action se déroule sur l'écran supérieur. Le jeu tire parti de l'appareil photo extérieur de votre console pour afficher votre environnement. L'écran inférieur est utilisé pour afficher des messages et des informations.

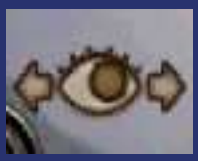
❶ Lampe

Elle s'illumine lorsqu'un esprit se trouve à proximité.

❷ Icônes

Il existe quatre icônes différentes.

Apparaît quand vous devez regarder une page du livret RA.

	Apparaît quand vous devez regarder autour de vous en déplaçant la console Nintendo 3DS.
	Apparaît quand vous devez parler à quelqu'un.
	Apparaît quand vous devez effectuer une action particulière pour résoudre une énigme.

❸ Objectif actuel

❹ Fenêtre d'aide

Affiche des indices pour faciliter votre progression.

❺ Panneau « Parler »

Touchez ce panneau pour dialoguer avec un personnage en face de vous.

❻ Panneau « Menu »

Affiche les informations et les options.

L'écran de menu

Infos

Consultez les documents obtenus, ainsi que les aides de jeu.

Options

Modifiez les paramètres de jeu.

Pause

Appuyez sur START ou SELECT pour afficher le menu pause.

9 Utiliser le carnet violet

Inspecter le carnet violet

Quand apparaît, regardez le carnet violet avec l'appareil photo extérieur.

Trouver une page

Feuilletez le carnet violet pour trouver la page qui réagit avec l'appareil photo extérieur.

Aligner les cercles

Déplacez la console Nintendo 3DS afin d'aligner les cercles. Une fois alignés, les cercles s'illuminent et un événement se déclenche.

Cercles

Énigmes du carnet

Si les cercles s'illuminent sans que rien ne se passe, une action particulière est nécessaire pour progresser. Aidez-vous des indices qui vous sont donnés.

Regarder aux alentours

Quand apparaît, regardez autour de vous en déplaçant la console Nintendo 3DS.

Parler

Appuyez sur Ⓐ ou touchez l'écran tactile quand apparaît pour discuter avec un personnage.

Changer d'objectif

Durant l'aventure, vous obtiendrez des objectifs supplémentaires qui vous aideront à résoudre les énigmes du carnet. Chaque objectif possède un pouvoir particulier.
Appuyez sur ✣ pour changer d'objectif.

10 Combattre les esprits

L'écran de combat s'affiche quand un esprit attaque.

Écran de combat

❶ PV de l'esprit

Cette jauge diminue à chaque fois que vous blessez un esprit. Lorsqu'elle est vide, l'esprit disparaît et vous remportez le combat.

❷ Guide spectral

Quand l'esprit est hors de votre champ de vision, sa position est indiquée par une flèche.

❸ Cercle de capture

Prenez un esprit en photo quand il se trouve dans le cercle pour lui infliger des dégâts.

❹ Jauge de recharge

Cette jauge se vide à chaque fois que vous prenez une photo. Vous devez attendre qu'elle se remplisse pour utiliser à nouveau votre appareil.

❺ PV du joueur

Cette jauge diminue à chaque fois que vous subissez des dégâts. La partie prend fin lorsque votre jauge est vide.

Photographier les esprits

Même si les circonstances peuvent vous amener à utiliser un autre objectif, vous combattrez principalement avec l'objectif zéro. Prenez un esprit en photo lorsqu'il se trouve à l'intérieur du cercle pour lui infliger des dégâts.

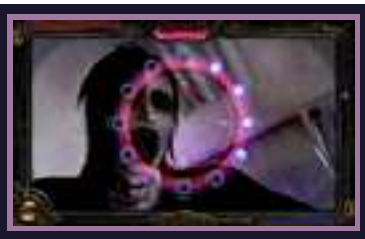
Charge

Cette jauge se remplit progressivement lorsqu'un esprit se trouve à l'intérieur du cercle. Plus la jauge est pleine, et plus les dégâts que vous infligez sont importants.

Note : seul l'objectif zéro peut accumuler du pouvoir spirituel.

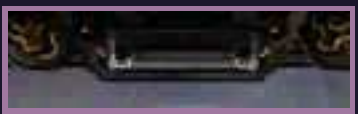
Instant fatal

Prenez l'esprit en photo lorsque le cercle est rouge pour contrer son attaque. Si vous échouez, vous subissez des dégâts.

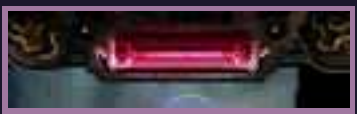


Trouver des esprits

Certains esprits ne peuvent pas être détectés à l'aide du guide spectral. Vous devez utiliser la lampe pour les trouver (p. 8).



La lampe est éteinte. Regardez autour de vous...



La lampe est allumée ! L'esprit est en face de vous.

11 Mode Appareil photo

Ce mode vous permet d'utiliser l'appareil photo Nintendo 3DS pour observer des phénomènes paranormaux.

Choisir un jeu

Choisissez APPAREIL PHOTO à l'écran de choix du mode. Trois options s'offrent à vous.

Note : vous pouvez utiliser l'appareil photo intérieur ou l'appareil photo extérieur pour photographier un visage.

- Photographie spirite
  Utilisez votre appareil photo pour révéler les esprits qui nous entourent.
- Ectographie
  Découvrez les esprits qui hantent chacun d'entre nous.
- Exorcisme
  Combattez les esprits qui surgissent du visage des gens.

Prendre des photos

Appuyez sur L ou R pour prendre une photo. Les photos prises en mode Photographie spirite peuvent être sauvegardées sur une carte SD et consultées via l'appareil photo Nintendo 3DS, accessible depuis le menu HOME.

12 Mode Livret hanté

Utilisez l'appareil photo Nintendo 3DS et le livret RA pour étudier les puissances occultes.

Choisir un jeu

Choisissez LIVRET HANTÉ depuis l'écran de choix du mode de jeu pour accéder à différents jeux.
Terminez les jeux disponibles pour débloquer des jeux supplémentaires.

- Masques funestes
  Suivez les regards des quatre masques et répondez aux questions qui vous sont posées.
- La poupée maudite
  Retrouvez la poupée qui apparaît dans le livret RA et prenez-la en photo.

Note : terminez les jeux disponibles pour débloquer des niveaux de difficulté supplémentaires.

13 Notices de copyright

Ce logiciel contient des logiciels libres. Voir ci-dessous pour plus d'informations sur les accords de licence.

[OpenCV]
License Agreement
For Open Source Computer Vision Library

Copyright © 2000-2008, Intel Corporation, all rights reserved.
Copyright © 2008-2010, Willow Garage Inc., all rights reserved.
Third party copyrights are property of their respective owners.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

Redistribution's of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

Redistribution's in binary form must

reproduce the above copyright
notice, this list of conditions and the
following disclaimer in the
documentation
and/or other materials provided with
the distribution.

The name of the copyright holders
may not be used to endorse or
promote products derived from this
software without specific prior written
permission.

This software is provided by the
copyright holders and contributors
"as is" and any express or implied
warranties, including, but not limited
to, the implied warranties of
merchantability and fitness for a
particular purpose are disclaimed.
In no event shall the Intel
Corporation or contributors be liable
for any direct, indirect, incidental,
special, exemplary, or consequential
damages (including, but not limited
to, procurement of substitute goods
or services; loss of use, data, or
profits; or business interruption)
however caused and on any theory
of liability, whether in contract, strict
liability, or tort (including negligence
or otherwise) arising in any way out
of the use of this software, even if
advised of the possibility of such
damage.

[Flann]
Software License Agreement (BSD License)

Copyright 2008-2009 Marius Muja (mariusm@cs.ubc.ca). All rights reserved.
Copyright 2008-2009 David G. Lowe (lowe@cs.ubc.ca). All rights reserved.

THE BSD LICENSE

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE AUTHOR ''AS IS'' AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED.

IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

[lapack]
Copyright © 1992-2008 The University of Tennessee. All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

- Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.

- Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer listed in this license in the documentation and/or other materials provided with the distribution.

- Neither the name of the copyright holders nor the names of its contributors may be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY

THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

[Mersenne twister]
Copyright © 1997 - 2002, Makoto Matsumoto and Takuji Nishimura,
All rights reserved.

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The names of its contributors may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND CONTRIBUTORS "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE COPYRIGHT OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

14 Nous contacter

Pour plus d'informations sur ce logiciel, visitez le site Nintendo :
www.nintendo.com/countryselector

Pour obtenir de l'aide technique, consultez le mode d'emploi de votre console Nintendo 3DS ou visitez le site :
support.nintendo.com